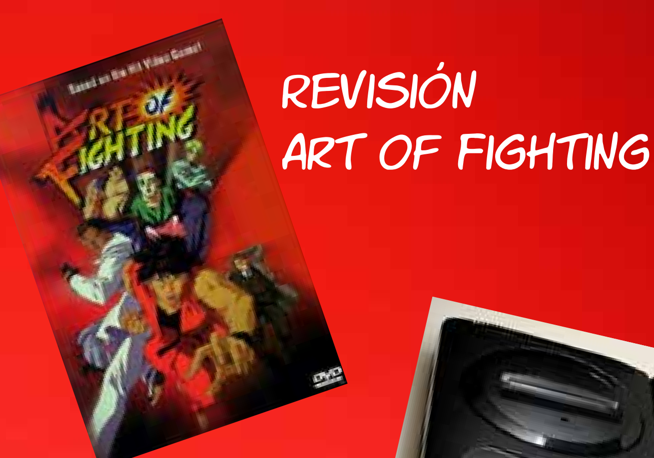
AÑO I NUMERO 3 MARZO 2012



REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS FRIKADAS



REVISIÓN
ART OF FIGHTING



ANÁLISIS
ROAD RUNNER
BLOCK THAT MATTER
JAWS
ZERO WING
DONKEY KONG LAND



VISIÓN PERIFÉRICA
SEGA MEGA CD

DOUBLE DRAGON
ESPECIAL

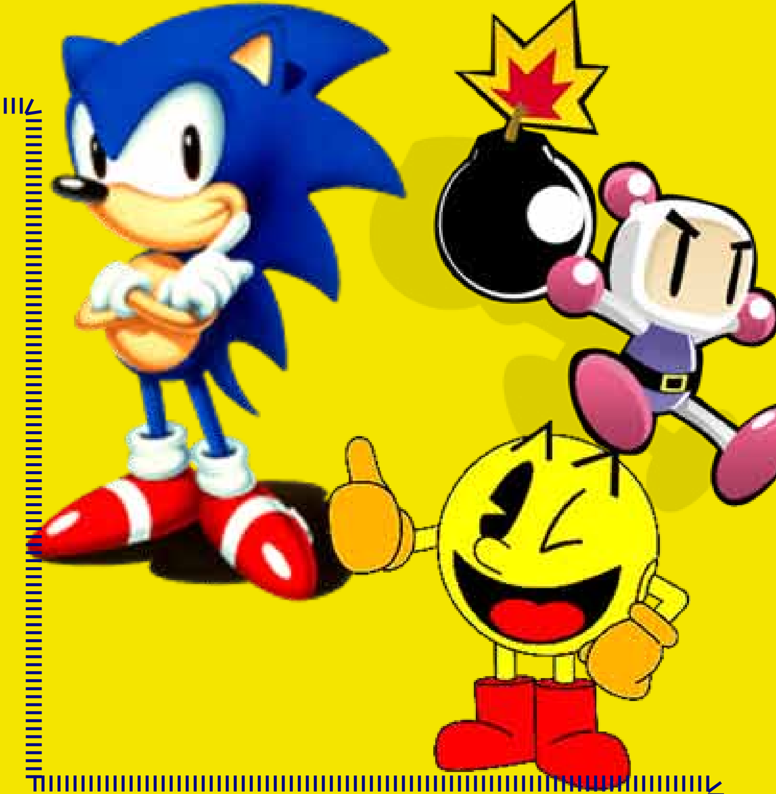
Bienvenidos todos a Bonus Stage Magazine numero 3.

Antes de entrar en detalles de lo que hay en este número me gustaría poner aquí la dirección de nuestro nuevo Blog:

http://bonusstagemagazine.wordpress.com/

En él iremos subiendo los nuevos números y todas las cosas que vayamos haciendo (como ese genial calendario friki 2012 que pusimos hace poco) aunque cada vez que haya algún tipo de novedad os avisaremos también por el facebook, como hacemos normalmente.

Dicho esto voy a hablar un poco de este número, en el que se ha cambiado el diseño por uno mas llamativo (que esperamos que os guste) aunque sigue teniendo las secciones que ya conocéis de los números anteriores, como los clásicos análisis (incluyendo un juego que, pese a ser del 2011, tiene un fuerte espíritu Retro) la Medalla de Plata (con un veterano de los juegos de lucha) la Visión Periférica (y el mas mítico de los periféricos de SEGA), la Revisión (con una película relativamente desconocida) y por supuesto el Especial, en el que recorreremos la trayectoria de los hermanos que mas caras han partido en toda la historia de los videojuegos, los Double Dragon.

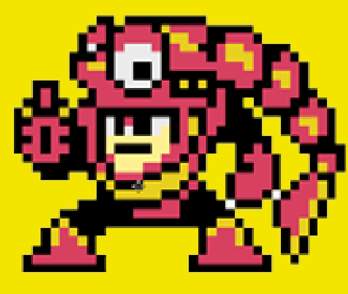


Como último comentario decir que todas las personas que quieran colaborar o ponerse en contacto con nosotros pueden hacerlo mediante facebook, por el blog o mandando un mail a la siguiente dirección:

Bonussm@hotmail.com

Esperamos que os guste este número.

EL ATAQUE DE GAMBAMAN! (Fe de Erratas)



Desde los comienzos del primer número nos hemos visto acechados por un enemigo temible que, quizás sea desconocido por su nombre, pero que ha estado siempre ahí para hacernos cometer errores.

Estoy hablando de Gambaman.

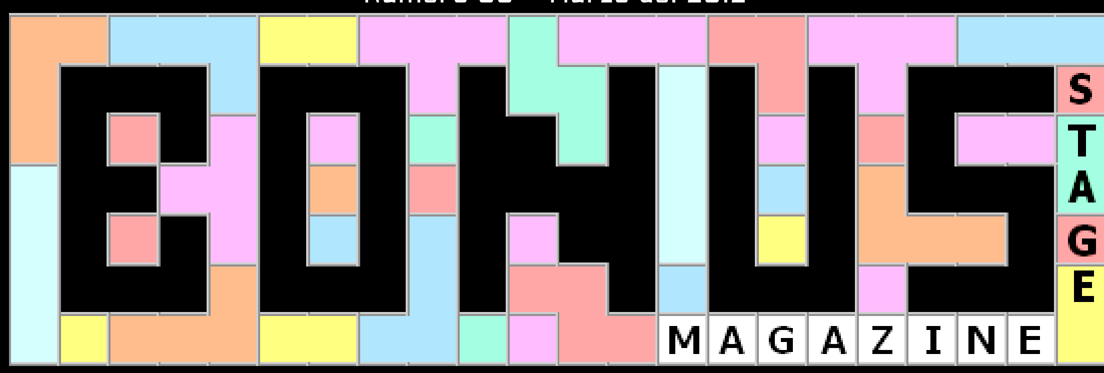
Debido a ataques hemos sufrido algunos errores leves en los dos números anteriores, pero su constancia y agresividad nos puede hacer cometer errores mas graves como los siguientes:

En el numero 2, en la pagina 31 (especial Turok) pone dos veces el titulo "Turok 3: Shadow of Oblivion" cuando debería poner, en la parte superior "Turok Evolution" y en la inferior "Turok 2008".

Sentimos ese fallo, Gambaman se aprovechó de nuestras ansias por sacar el número y consiguió golpearnos donde mas duele, a partir de ahora estaremos mas atentos.

Skullo

Número 03 – Marzo del 2012



ÍNDICE

ANÁLISIS

VISIÓN PERIFÉRICA

REVISIÓN

MEDALLA DE PLATA

ESPECIAL

Maquetación y portada Kurai

ANALISIS

ROAD RUNNER'S DEATH VALLEY RALLY





1 JUGADOR
PLATAFORMAS
SUNSOFT 1993

El Correcaminos (Accelleratii Incrediblus) protagoniza este juego de plataformas, donde correremos a toda velocidad por escenarios llenos de peligros, entre ellos el Coyote (Carnivorous Vulgaris) que esta dispuesto a perseguirnos hasta el espacio exterior con tal de que seamos su cena.

Gráficos

Los personajes son coloridos y de gran tamaño aunque los enemigos secundarios son bastante sencillos, el Correcaminos y Coyote están muy bien hechos, siendo este ultimo el que sale mejor parado pues en cada nivel sale de una manera diferente intentando cazar al correcaminos con sus productos ACME.

Los escenarios y los fondos son bastante correctos aunque quizás demasiado sencillos, al menos algunos de ellos son muy diferentes (como los dos últimos).

También merece la pena comentar las animaciones e ilustraciones típicas de la serie (los planos de las maquinas del Coyote, o verlo caer al precipicio) que están muy bien hechos, prácticamente idénticos a los dibujos animados.

Sonido

La música del juego es muy sencilla, no es ninguna maravilla pero tampoco molesta. Hay una melodía por cada mundo, además de las que escucharemos en los enfrentamientos finales contra el Coyote.

Los sonidos son muy correctos, la burla y el bip bip del correcaminos suenan igual que en la serie, pero por lo demás no hay nada demasiado sorprendente.

Jugabilidad

El juego se basa en escenarios no lineales llenos de rectas, saltos y plataformas. En ellos además de al Coyote y a otros enemigos encontraremos

Sigue la señal para encontrar la salida



El Coyote sigue con su mala suerte

banderas (Checkpoints), comida para pájaros (Turbo) y señales (nos indicaran el camino a seguir) entre otras cosas. Aunque el juego incita a correr a toda velocidad el diseño de los niveles no siempre lo permite (a no ser que los sepamos de memoria o queramos perder una vida).

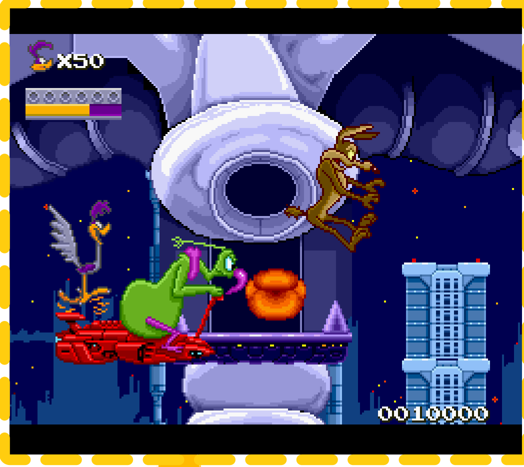
Tenemos un botón para saltar, uno para usar el turbo, otro para picotear (mata enemigos o se come la comida para pájaros) y con el L y R podemos hacer varias burlas. Aunque es un control sencillo cuesta mucho acostumbrarse a las partes de plataformas y es que el salto del correcaminos es muy particular, provocando que a veces no caigamos en el sitio indicado o nos pasemos totalmente.


Esta escena no podía faltar

Duración

Empezamos el juego con solamente 3 vidas y ninguna continuación. Para poder conseguir mas debemos obtener muchos puntos , lo mejor es encontrar el máximo numero de banderas por escenario, pero al buscarlas perderemos mas de una vida, de manera que este es uno de esos juegos en los terminas aprendiéndote los primeros mundos de memoria de tanto repetirlos.

El juego tiene 5 mundos diferentes, cada uno con 3 niveles y un enemigo final, y al no ser lineales en su mayoría resulta bastante entretenido, aunque puede llegar a frustrar a los mas impacientes debido a su dificultad.



Los personajes son idénticos a la serie

Conclusión

Road Runner's Death Valley Rally es un juego que representa muy bien los dibujos animados del Correcaminos y el Coyote. Si domináis el control del Correcaminos os divertiréis, de lo contrario os hartareis del juego enseguida.



Uno de los enemigos finales

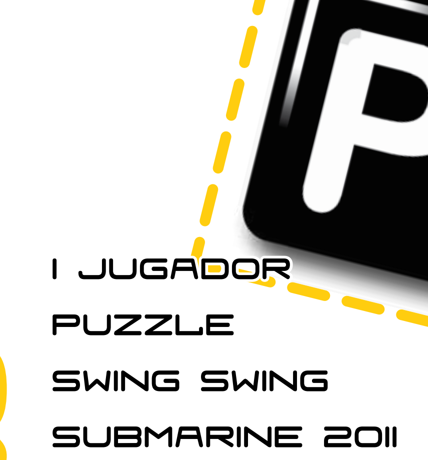


El Coyote nos acecha en cada nivel



ANALISIS

BLOCKS THAT MATTER



1 JUGADOR

PUZZLE

SWING SWING SUBMARINE 2011



Blocks that Matter es un entretenido juego de puzzles con toques de plataforma. Este análisis se basa en la versión PC, pero también esta disponible para Xbox 360 y MAC.

Su historia es la siguiente: Alexeis y Markus (creador de Minecraft) son 2 desarrolladores de juegos indie que tras tener éxito con juegos anteriores deciden crear un proyecto secreto que hará de la experiencia en los videojuegos diferente(o esa es su intención), pero los fans se impacientan por la espera y una noche cualquiera un grupo de hombres armados irrumpen en la casa de los desarrolladores y los raptan. Los llevan a unas instalaciones dónde quieren que terminen su proyecto esa misma noche. Pero oh! Sorpresa! El proyecto de estos dos sujetos no es un videojuego como los fans creen, es un pequeño robot con taladro llamado Tetrobot y deciden activarlo para que acuda en su rescate. A partir de ahora eres Tetrobot y debes llegar hacia tus creadores a través de emocionantes y cada vez más complicados niveles.

Gráficos:

El juego es un scroll en 2d muy bien detallado, los gráficos son buenos, agradables y simples.

Sonido:

El sonido es bueno, música agradable y concorde al juego pero no es el apartado a destacar.

Jugabilidad:

Claramente es lo mejor del juego, es lo que le da vida Blocks that Matter, con otro tipo de jugabilidad el juego seria infumable.

El juego te da la opción de jugarlo con Teclado o con un periférico como un Mando, a veces los saltos pueden ser un poco ajustados por lo que es indispensable jugar cómo te sea más cómodo, en mi caso usé un Mando.



Rompe este bloque y podrás llegar al portal

Las habilidades de Tetrobot:

Tetrobot a parte de saltar y correr, tiene la capacidad de romper bloques con su taladro y almacenarlos. Pero no todos los bloques se pueden romper al menos no de momento hasta que Tetrobot se vaya actualizando, tranquilos las actualizaciones ocurren automáticamente en el transcurso de la historia. Otra capacidad de Tetrobot es colocar los bloques previamente almacenados de 4 en 4, pero para colocarse deben tocarse entre si, sino la colocación no es posible. A medida que tetrobot se actualiza consigue una habilidad indispensable, es destruir filas de ocho o más bloques colocadas horizontalmente.



Así se eliminan los bloques horizontales

El Objetivo:

El objetivo de Tetrobot es llegar hacia sus creadores para ello debes cruzar los niveles hasta llegar al portal, una vez alcanzas el portal puedes acceder al siguiente nivel.

Cada nivel es más complicado que el anterior y debemos usar un poco la cabeza para poder llegar al portal, a veces un movimiento fallido hará que Tetrobot se quede atascado sin poder llegar al portal para ello tenemos otra habilidad, la autodestrucción, esta habilidad sirve para reiniciar el nivel pero cuidado, ¡¡no os equivoquéis de botón y os autodestruyáis sin necesidad!!

Duración:

El juego no es que sea excesivamente largo pero tiene una buena duración y tiene extras hacen que vuelvas al nivel para volver a jugarlo.



Un nuevo Bloque Extra ¿Estará Snake dentro?

Los extras consisten en lo siguiente: en cada nivel hay un bloque con forma de caja, si lo alcanzas y lo rompes este bloque se almacenará pero no se podrá usar para colocar, una vez hayas alcanzado el portal con la caja almacenada se te mostrará automáticamente que es ese bloque. No es más ni menos que un "Block of Matter" como lo titula en el juego, son bloques famosos de otros juegos, tales como un bloque de una pieza del Tetris, un bloque de Meteos, o el famosísimo bloque con interrogación de Super Mario.

Estos bloques sólo sirven para decorar el nivel en el menú de selección o para verlos en su correspondiente menú, pero tu que eres un jugón no te puedes resistir a cogerlos todos ¿verdad?

Conclusión

En resumen Blocks that Matter es un juego agradable, intuitivo, con el que debemos exprimir nuestro cerebro para avanzar.

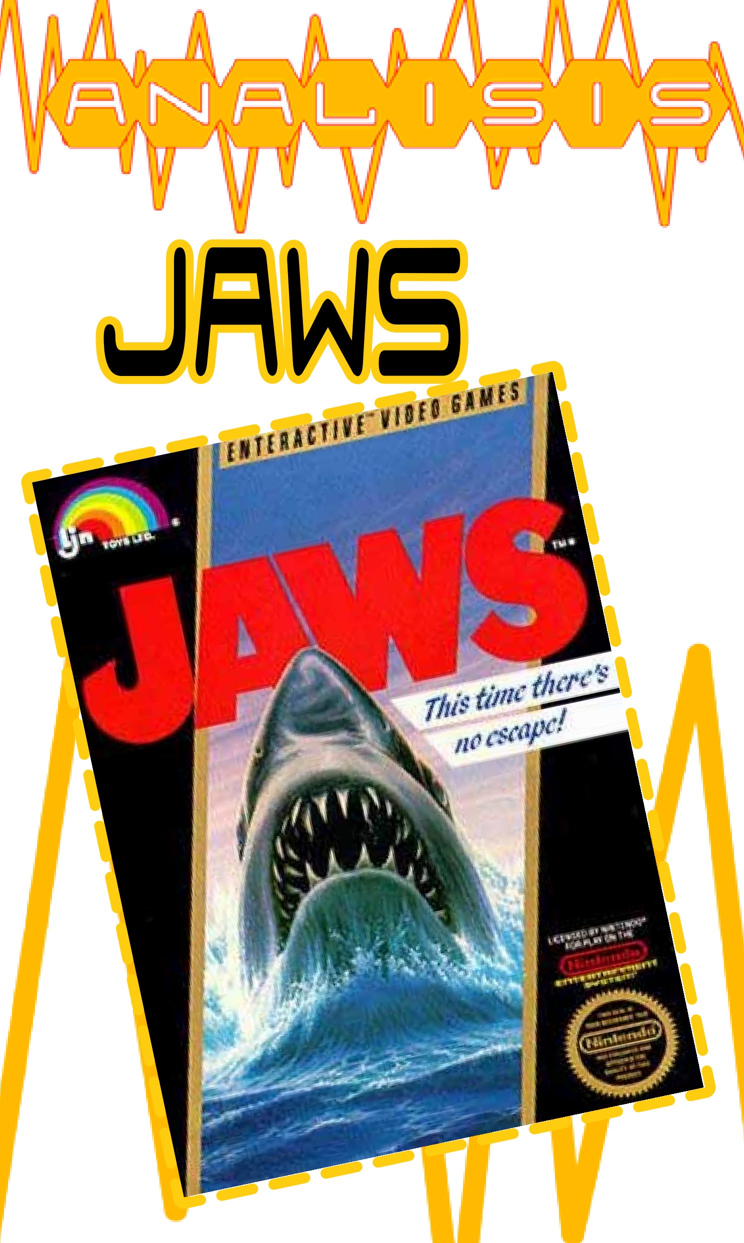
Valveider



Esos bichos rojos son enemigos ¡cuidado con ellos!

ANALISIS

JAWS



I JUGADOR

ACCION

1987 LJN

Desde siempre ha habido juegos basados en películas famosas, en el caso particular de la N.E.S. las películas pasadas a videojuego tuvieron bastante mala suerte, ya que muchas de ellas eran adaptadas de manera muy pobre por LJN.

En este caso tenemos la genial película JAWS (Tiburón), una de esas películas que son relativamente difíciles de adaptar a juego, veamos que se inventaron los de LJN.

Gráficos

Por un lado tenemos que hay varias escenas muy bien hechas (la pantalla de inicio, la parte final del juego) y que las diferentes partes del juego son variadas y por otra que los gráficos son muy sencillos. Aunque cumplen con su función perfectamente, podrían haber dado mas variedad al fondo marino y mejorar algunos sprites, como el del submarinista o el submarino.

Sonido

El sonido también es muy básico, ningún efecto destaca especialmente.

Las melodías son sencillas pero están bien, aunque lo normal habría sido incluir el tema de tiburón cuando este acecha nuestro barco o cuando nos enfrentamos a el, solo lo escucharemos en la pantalla de titulo.

Jugabilidad

El juego se divide en 3 partes, por un lado tenemos la parte en la que manejamos el barco por un mapa, lo moveremos y nos "chocaremos con algo" en ese momento pasaremos a la segunda parte, una pantalla acuática en la que tendremos que dar caza a medusas, tiburones pequeños y manta rayas para obtener diversos objetos: un cangrejo (nos hará mas rápidos), una estrella (puntos extra) y unas caracolas (necesarias para subir de nivel), si nos enfrentamos al tiburón veremos que no podemos hacerle daño, de manera que no podremos matarlo.

Para conseguirlo hay que moverse con el barco de un puerto a otro y gastar las caracolas en mejoras para el barco y en subir de nivel. En caso de hacerlo iremos a la tercera y ultima parte del juego, veremos



Bonita pantalla de titulo



Submarinista vs Jaws

al tiburón acercarse al barco y tendremos que darle el golpe de gracia, si fallamos volveremos a la parte del barco.

Los controles responden bastante bien, aunque con un solo fallo que cometamos perderemos una vida, pues siempre nos mataran al primer golpe (da igual que sea una medusa, que tiburón) excepto si llevamos el submarino.

Duración

Este juego es tremendamente corto, si sabes lo que has de hacer puedes pasártelo en menos de 15 minutos y no ofrece ningún modo alternativo para re-jugarlo. Si te divertiste jugándolo quizás vuelvas echar una partida para ver cuantas medusas matas a bombazos en las pantallas de Bonus o para buscar el submarino en caso de no haberlo encontrado la primera vez, pero en general no ofrece mucho mas, ni modos extras, ni multijugador, nada.



curiosa fase de bonus

Conclusión

Jaws es un juego sencillo y corto, a mi personalmente me parece divertido pero soy consciente de que es un juego hecho con prisa y sin esfuerzo ninguno. La idea de hacer el juego con partes de barco y de submarinista me parece buena, así como las mejoras del barco o la inclusión del submarino, pero creo que habría sido mucho mejor si hubieran puesto un segundo mapa con varios tiburones o gente para salvar o simplemente poder bucear libremente en vez de estar atrapado en una pantalla fija.



El submarino es tu mejor aliado

En resumen, no es el peor juego de LJN pero es una licencia muy desaprovechada, desconozco si su calidad general tuvo algo que ver con el hecho de que no saliera en todo el mundo.

Skullo



Tiburón nos acechará constantemente

La hora de la verdad ha llegado

ANALISIS

MEGA DRIVE





1 JUGADOR

SHOOT EM UP

TOAPLAN 1991

En el año 2101 comenzó una guerra, cuando el enemigo invadió casi toda la base aliada solo quedaba una última esperanza para intentar dar la vuelta a la guerra, la pequeña pero potente nave "Zig". Este juego, que se lanzó para la consola de Sega en 1991, es un shoot em up de desplazamiento lateral, en el cual llevamos nuestra nave y debemos derrotar a todos los enemigos que nos aparezcan en pantalla durante 8 fases hasta llegar a eliminar a Cats, el líder enemigo.

Gráficos:

Los sprites de las naves (tanto de la que llevamos nosotros como todas las naves enemigas) están bien conseguidos y son originales, aunque tienen muy pocas animaciones. Los efectos de todos los disparos cumplen su función para que resalten en la pantalla y se puedan ver bien para esquivarlos. La versión de Mega Drive, a diferencia de la recreativa, tiene una intro inicial la cual nos introduce mejor en el juego.

Sonido:

Los efectos sonoros son más bien pobres, pero cumplen con su función, se pueden oír algunos efectos de disparos y explosiones, pero poca cosa más.

Música:

Las melodías de las distintas fases son una delicia, casi una obra maestra, acompañan muy bien al desarrollo del juego y rellena el hueco que dejan los pobres efectos de sonido.

Jugabilidad:

Este juego es el típico juego de naves de disparar todo el rato para matar a los enemigos y esquivar todos los disparos de éstos. Nuestra nave tiene varios tipos de armas y mejoras que nos ayudarán.

Hay tres tipos de armas: el disparo normal, un láser potente y misiles teledirigidos. Cada tipo de arma puede llegar a tener dos mejoras más, el disparo normal llega a disparar recto y en diagonal, el láser aumenta su potencia, y los misiles teledirigidos aumentan su velocidad y se autodirigen mejor.



Famosa frase de la intro mal traducida al inglés

La primera mejora que se consigue es la de tener dos mininaves de apoyo encima y debajo de la nuestra, estas mininaves nos da mas rango de disparo y nos protegen del disparo enemigo en cierta medida, ya que con un solo impacto a nuestra nave, perdemos una vida.

Se puede aumentar la velocidad de la nave cogiendo un item. Por último se puede coger una bomba, la cual podemos lanzar cuando la necesitemos, haciendo un daño considerable al enemigo. También nos sirve de escudo, pero cuando la bomba recibe un impacto, explota, aunque al menos salvamos la vida.

A todo este arsenal hay que añadirle una cosa más, tenemos un rayo que atrae naves enemigas pequeñas, las cuales podemos hacer servir de escudo para salvar la vida o para lanzarlas al enemigo.



¡Hordas de enemigos nos atacan!

Así que tenemos un buena variedad de elementos para poder avanzar por el juego a parte de nuestra habilidad con el mando para esquivar todos los disparos enemigos y trampas que se encuentran en el terreno.

Duración:

El juego consta de 8 fases, cada una con semi jefe y jefe de fase. La dificultad va aumentando gradualmente hasta llegar al punto de ser bastante difícil, vamos, la norma general de este tipo de juegos.

El final del juego en dificultad fácil y normal es una imitación de un antiguo anuncio de dulces japoneses. Si queremos ver el auténtico final debemos acabar el juego en difícil, esto puede costar bastantes horas y días, ya que el juego es difícil y no hay continuaciones infinitas. Además, una vez finalizado el juego, se puede seguir la partida empezando desde el principio, en

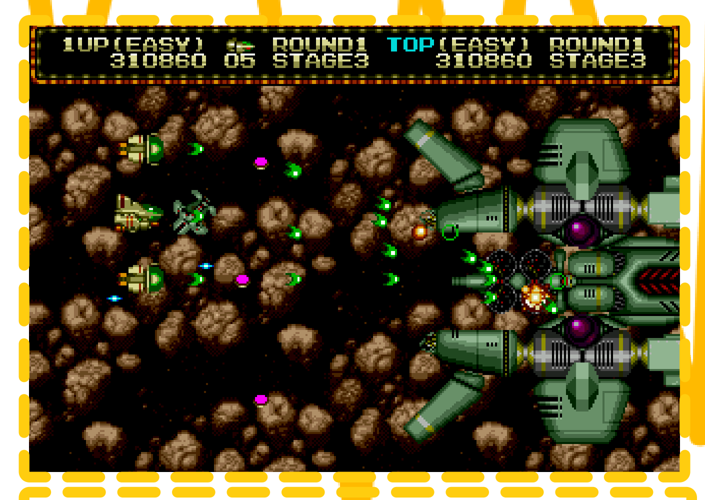


Tendremos que vencer obstáculos del terreno

donde la dificultad puede llegar a ser absurda para convencer a los más hardcore del género.

Conclusión:

Es un shoot em up clásico y bueno para Mega Drive. Es recomendable para todos los que les guste el género. Por un lado se puede jugar en fácil y pasar un rato divertido mientras se escucha la excelente música, por otro lado podemos jugar en difícil y ver si somos capaces de acabarnos el juego.



Nos enfrentaremos a poderosas naves

El Mestre

ANALISIS

DONKEY KONG LAND



Donkey Kong pasó de ser un personaje muy popular a caer en el mas completo olvido. A mediados de los 90 Rare y Nintendo decidieron resucitar la saga dando como resultado el increíble Donkey Kong Country, tras el éxito de este se plantearon trasladarlo a Game Boy.

Y así nació el Donkey Kong Land, un juego en el que Donkey y Diddy recorrerán 4 mundos (el barco pirata, Kremlantis, Las montañas y la ciudad) para encontrar otra vez al malvado K.Rool. Veamos que nos ofrecía este cartucho amarillo banana.

Gráficos

Los gráficos intentan imitar el estilo de la versión de Super Nintendo, pese a la las limitaciones técnicas de la Game Boy lucen bastante bien. Los escenarios como los enemigos que ya conocíamos son perfectamente reconocibles, y los hechos específicamente para el juego también resaltan bastante.

En caso de jugar en un Super Game Boy veremos un marco propio (la jungla) y los colores cambiaran según el tipo de nivel que estemos jugando.

Como punto negativo decir que hay algunos escenarios muy sobrecargados (la montaña o la jungla) y que debido a eso es posible que algunos enemigos se confundan con ellos haciéndonos perder una vida. Si jugáis en una Game Boy Color o Advance, este fallo desaparecerá totalmente por aquello de que los escenarios y los personajes pueden tener colores diferentes.

Sonido

Las melodías que conocíamos han vuelto al estilo 8 bits, y con un resultado muy bueno, por otro lado las nuevas melodías no solo están a la altura si no que son mas buenas.

Los sonidos son bastante correctos, hay un buen numero de ellos intentando aportar variedad al juego.

Jugabilidad



Marco del Super Game Boy

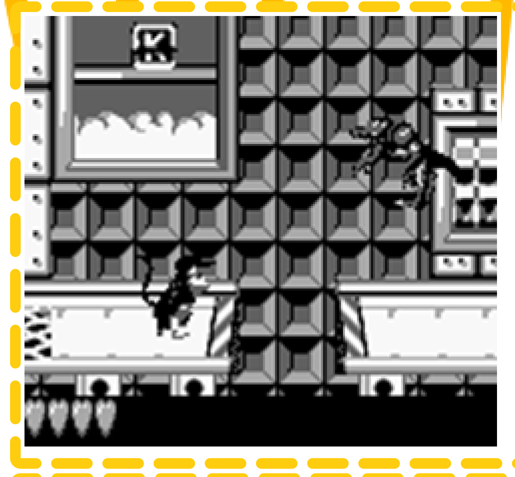
Mantiene prácticamente todo lo que destacó de DK Country, los animales (solo dos), los barriles,



Volveremos al barco pirata

los bonus secretos y sus dos protagonistas. Se han incluido algunos cambios, como el hecho que las letras KONG ahora sirvan para salvar partida, y algunos elementos nuevos, como los tornados que nos permiten saltar sobre ellos. En todo momento, los controles se mantienen firmes.

Pero no todo iba a ser bueno y es que a veces subiremos hacia arriba mediante cuerdas o postes giratorios, y al lanzarnos hacia abajo (de donde veníamos) veremos que consideraran que nos hemos tirado a un precipicio y nos quitaran una vida. La manera de evitarlo es bajar por la cuerda o poste por el cual hemos subido. Aunque solo afecta a algunos niveles perjudica bastante la jugabilidad. Por fortuna este fallo fue corregido en las entregas posteriores.



Uno de los nuevos escenarios

Duración

El juego consta de 4 mundos y unos 7 niveles cada uno (con su propio enemigo final). Si somos buenos en las plataformas no tardaremos demasiado en pasárnoslo (aunque hay algunos niveles bastante largos y difíciles). Por otro lado, si queremos obtener el 100% del juego tendremos que dedicarle bastantes horas mas, lo que asegura una buena duración.

Conclusión

Donkey Kong Land es una versión alternativa a Donkey Kong Country, aunque supieron darle una personalidad propia con los nuevos mundos, enemigos e ítems. Aunque tenga algunos fallos que pueden afectar a la jugabilidad en algunos niveles, en general el juego es muy recomendable.



Las fases acuáticas no podían faltar

Skullo



Este remolino es el final de nivel



Donkey Kong en tu ciudad



SEGA MEGA-CD

¿MEGA-CD?

En abril de 1993 los europeos con una Mega Drive pudimos disfrutar del lanzamiento de un periférico que por tamaño podía haber sido una consola propia.
Si!, hablamos de la Sega MEGA-CD o SEGA-CD como se conocía por Norteamérica.

Al contrario de lo que muchos creen, MEGA-CD se creó originalmente para hacer la competencia al PC Engine en Japón, pero en Europa y el resto del mundo el competidor por excelencia fue la Super Nintendo.

¿Que mejoras tiene?

MEGA-CD es una gran ampliación de la consola original, mejora sus capacidades gráficas, su velocidad y su sonido.
Permite la reproducción de música en compact disk, aunque en un límite de 500mb (62 minutos), todos sus juegos fueron en CD+G (Compact Disk Graphics) que reproducía gráficos y sonido simultáneamente.

La Gran capacidad del CD frente al cartucho era abismal, por lo que los juegos podían ser más largos y con una calidad de sonido superior a la del cartucho.





¿Hay varios Modelos?

Al igual que aquí nos llegó Mega Drive original, y la Mega Drive2 nuestra querida MEGA-CD no iba a ser menos!

Existen 3 Modelos:

- El MEGA-CD: Diseñado para la Mega Drive original
- MEGA-CD 2: Diseñado para los usuarios con Mega Drive 2, aunque también podía usarse con Mega Drive original, es el que vimos en mayor medida en España.
- Sega Multimega: Incluía una Mega Drive y MEGA-CD unidos, era de menor tamaño aunque nunca la vimos por aquí.

¿Pero entonces porque no triunfó en España?

Sin duda por su alto precio, tamaño y peso.
Si además incluimos que seguían saliendo juegos de muy buena calidad tanto para Mega Drive como para Super Nintendo, la mayoría de jugadores no sintió la necesidad de adquirir este producto.

Algunos juegos para SEGA MEGA-CD



SONIC CD

Sin duda un gran juego, y fue el juego más vendido del periférico. Sonic no podía resistirse a aparecer en MEGA-CD y para ello viaja a diferentes épocas con diferentes posibles finales! Considerado el mejor juego de Sonic en la era de los 16 bits y para algunos considerado el mejor Sonic de la historia, nosotros te dejamos decidir eso por ti mismo, pero sin duda os podemos decir que es un gran juego y os lo recomendamos.



FINAL FIGHT CD

Una joya! Es el juego más parecido al Arcade original que encontrarás en una consola domestica. La historia de siempre, raptan a Jessica la hija del alcalde Mike Haggar. Mike conjunto a sus dos amigos Guy y Cody (novio de Jessica) deben rescatarla de la organización Mad Gear a golpe limpio! Un gran juego rejugable pero corto, no te olvides de llamar a un amigo para jugar a dobles.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND



Una gran aventura gráfica con una calidad de sonido increíble todo y eso, debemos comunicaros que la versión de PC es mejor, pues los colores en la consola de Sega se ven bastante más apagados que su versión original, las cargas pueden ser un poco extensas y no tiene opción de cargar y guardar en vez de eso tiene password. Todo y eso no deja de ser un buen juego con unas cuantas carcajadas aseguradas.



ETERNAL CHAMPIONS: CHALLENGE FROM THE DARK SIDE

Es una Versión del juego de Megadrive, en el que se incluye más escenarios y renovado algunos, los gráficos han sido mejorados y es el único juego que consigue mostrar 256 colores en pantalla, además las mejoras no acaban aquí, hay nuevos modos de juego, multitud de personajes nuevos y desbloqueables, variedad de movimientos..
También incluye las biografías de los personajes y varias escenas en FMV.
Por lo que hace este juego otra de las maravillas ocultas en MEGA-CD.



Sé que me dejo muchos más juegos en el tintero, pero estos son con los que más he disfrutado y recomiendo personalmente.

Valveider



En el momento de máxima popularidad de Street Fighter II muchos fueron los juegos que intentaron quitarle el trono, SNK lo intentó de muchas maneras con diferentes juegos que a día de hoy son recordados en su mayoría, aunque Fatal Fury se posicionó como competidor directo del juego de Capcom no hay que olvidar otro gran peso pesado de los salones recreativos de aquella época, el impactante Art of Fighting

En el año 1993 salió una película de anime basada en ese particular juego que tardó mucho tiempo en llegar a Estados Unidos y Europa.

Ficha de la Película:

Titulo: Art of Fighting

Director: Hiroshi Fukutomi

País: Japón

Año: 1993

Duración: 46 minutos

Historia del videojuego:

Yuri Sakazaki ha desaparecido, su hermano (Ryo) y el amigo de este (Robert) recorrerán la ciudad en busca del responsable de su secuestro.

Historia de la película:

Ryo y Robert son testigos de un ajuste de cuentas, al estar presentes en la escena del crimen son sospechosos de ser cómplices del robo de un diamante y con ese motivo Mr Big secuestra a Yuri para poder chantajearles.
Así de primeras la historia simple del juego esta representada pero como consecuencia de una trama totalmente diferente.

Resumen de la película (Spoilers)

La película empieza con Ryo intentando encontrar un gato perdido para cobrar la recompensa mientras Robert lo mira todo desde su coche de lujo intentándole convencer de que le deje salir con su hermana (Yuri). El gato se introduce en un edificio y los protagonistas van detrás, mientras Robert se bebe un whisky y Ryo busca al felino ven como un hombre es perseguido y asesinado por una banda, al parecer había robado una joya muy valiosa. Ryo y Robert son tomados como cómplices y tras enfrentarse a Jack consiguen escapar de la casa.

Los datos de Ryo y Robert son encontrados rápidamente por King, que al igual que Jack trabajan para Mr Big. Gracias a un ordenador que al parecer tiene los datos de todo el mundo (incluyendo sus aficiones y su carácter) descubren que Ryo tiene una hermana, y por lo tanto deciden secuestrarla para poder pedirles el diamante a cambio.



Tras otro encuentro con Jack terminan en comisaria donde conocerán al policía Todo que los ve como principales sospechosos del robo del diamante y posibles colaboradores de Mr Big (al cual lleva mucho tiempo intentando capturar) Ryo y Robert deciden ir al punto de encuentro donde supuestamente tienen retenida a Yuri.

Al no tener el diamante, Robert inventa un estúpido plan que consiste en amenazar con una granada a todos los que hay en la habitación, de manera que si no sueltan inmediatamente a Yuri todos saldrán por los aires (en este momento ya te haces a la idea que no van a haber técnicas especiales del juego). Tras este estúpido plan, el sádico de John Crawley hace ver a Robert que Big, Yuri y el mismo, están protegidos por un cristal especial de manera que el plan queda como algo mas estúpido todavía. Tras entregar la granada quitan la protección de cristal, momento en el que aparece Ryo intentando salvar a Yuri, una vez mas sin éxito. Big escapa y nuestros protagonistas se vuelven a ver acechados por la policía.

Una vez resignados por no poder salvar a Yuri, intentan pensar donde puede estar el valioso diamante, por fortuna el alcoholismo de Robert será la pieza clave para encontrarlo, y tras buscar por el apartamento del tipo asesinado y sus alrededores encuentran la joya.

Llegamos a la última parte de la película, Ryo y Robert van en busca de Mr Big a su Mansión, la policía también ha decidido hacer una redada aunque son detenidos por el loco de Crawley. Tras entregar el diamante a Big y exigir la liberación de Yuri este escapa llevándosela en helicóptero para pedir otro rescate a la familia de Robert, pero Ryo se agarra al helicóptero consiguiendo tirar a todos (incluido el propio helicóptero) hacia la piscina de Mr Big y salvando a Yuri. Tras esto, una ultima escena de pelea Ryo vs Mr Big, Robert vs King y la llegada de la policía.

Crawley que había pasado desapercibido en la parte final intenta secuestrar a Yuri otra vez pero Todo se lo impide en el ultimo momento, tras esto la película termina, pero para compensarnos por habérnosla tragado escucharemos una canción muy buena en el ending mientras vemos algunas imágenes de Ryo entrenando en su gimnasio (el cual no ha sido mencionado en toda la película) entre otras cosas. FIN

Los protagonistas




Ryo Sakazaki: Un Karateka de origen humilde con un fuerte sentido del deber, bastante sobreprotector cuando se trata de su hermana y se toma muy en serio su entrenamiento.
En el juego es mas o menos igual, así que la caracterización es bastante cercana, aunque en la película lleva el pelo negro.




Robert Garcia: Robert es todo lo contrario que Ryo, su familia es adinerada, le gusta beber, salir con chicas y divertirse en general, por lo que se toma las artes marciales como pasatiempo.
En la película esta bastante bien representado, siempre con su coche de lujo e intentando que Ryo le deje salir con su hermana, la única diferencia la tenemos en su ropa y en el color del pelo.




Todo: Es el policía que dirige la investigación del robo del diamante, lleva mucho tiempo tras Mr Big y no se fía de nadie. En el juego era un rival de la familia Sakazaki, y llevaba una vestimenta totalmente diferente, así que lo poco que tienen en común ambas versiones es que son usadas como recurso humorístico.

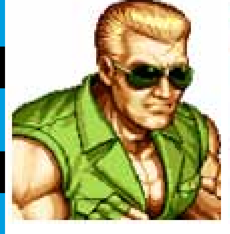
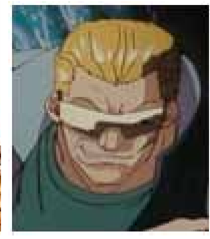



Jack Turner: Es uno de los muchos criminales bajo las ordenes de Mr Big, suele ser usado simplemente como matón.

En el juego es prácticamente igual y su aspecto es casi idéntico.

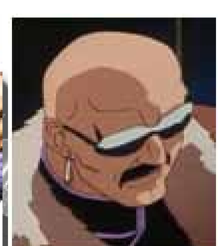



King: Una luchadora que trabaja para Mr Big, en el juego también tenia la misma historia, aunque termina traicionándolo para aliarse con la familia Sakazaki.

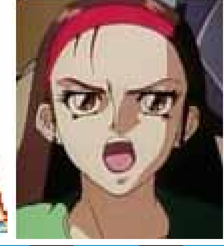
John Crawley: Un ex militar que trabaja para Mr Big, disfruta bastante torturando a sus victimas y haciendo daño en general.

En el juego es tiene mas o menos la misma historia y el mismo aspecto.

Mr Big: Líder de la mafia, esta obsesionado con conseguir el valioso diamante robado, al pensar que lo tienen Ryo y Robert secuestra a Yuri Sakazaki.

En el juego también es el líder de la mafia de South Town y su aspecto es prácticamente el mismo.

Yuri Sakazaki: Hermana de Ryo, poco se sabe de ella, simplemente la secuestran.

En el primer juego hacia exactamente el mismo papel y no fue hasta la segunda parte que se convirtió en un personaje seleccionable. Por otro lado su aspecto es ligeramente distinto entre las dos versiones.

Conclusión:

Art of Fighting es una película llena de contrastes. Entre los aciertos tenemos que la historia intenta complementar la simple trama del juego pero respetándola mayormente, que los personajes se parecen (la mayoría) a los del juego y se comportan como uno espera que lo hagan. Aunque es cierto que Mr. Big y King están muy desaprovechados. Otro acierto seria la banda sonora que es bastante buena, no tiene muchos temas y tampoco son del juego, pero se hace agradable.

Entre los fallos tenemos que hay cambios estúpidos entre los personajes (el color del pelo en Ryo y Robert, o que Todo sea policía), que la animación en general no es ninguna maravilla, que la película es



Todo se pone la ropa del juego al final de la película

demasiado cómica (por momentos parece que estamos viendo un capitulo de Ranma ½). Aunque hay dos fallos que creo que sobresalen demasiado: el primero es que ninguno de los personajes (ni buenos ni malos) hacen ningún especial del juego, quizás hay algún momento en el que hacen algo parecido a sus golpes especiales pero no veremos ni un solo Haoh Sao Koh Ken ni nada que se le parezca, lo cual se hace tremendamente raro, ¿pretendían hacer una película realista? El otro fallo es haber dejado fuera de la película a Mickey, Lee Pailong y Mr Karate, el caso de este último



Si fuera por John, la película duraría poco

es bastante sangrante pues era el enemigo final del juego y una pieza importante dentro de la trama (Y de la familia Sakazaki).

En resumen, Art of Fighting es bastante normalita, las cosas buenas que tiene se ven anuladas por las malas dejándola en una película que no puede sobresalir prácticamente en nada. Aunque como adaptación es floja, al menos se deja ver pues no se hace pesada (dura bastante poco también) y el hecho de disfrutar mas o menos viéndola suele depender de si os gusta o no el toque humorístico y ridículo de algunas escenas. Así que la película se podría considerar mala o floja según os pille. En mi caso (y pese a la ausencia de Mr Karate) la consideraré simplemente floja. Me gusta mucho esta saga y creo que se merecía algo mas serio, pero es cierto que al volver a verla se me ha hecho entretenida, así que si no la habéis visto dadle una oportunidad.

VALORACIÓN:



FLOJA

Skullo





SUB-ZERO

**"Soy un mortal.
Soy un ladrón y un asesino.
Soy un guerrero Lin Kuei.
Soy Sub-Zero"**

Si hay dos cosas que definen los inicios de Mortal Kombat son: la sangre y los ninjas. El caso de los ninjas era bastante particular, pues eran dos personajes con el mismo aspecto pero de colores distintos (aunque a diferencia de Ryu y Ken, Sub-Zero y Scorpion tenían técnicas totalmente diferentes) estos personajes se hicieron tan populares que el resto de la plantilla de Mortal Kombat quedó en un segundo plano.

De los 3 ninjas de Mortal Kombat 1 (Sub-Zero, Scorpion y Reptile) pasaron a ser 5 en Mortal Kombat II (añadiéndose Noob Saibot y Smoke) además de incluir a 3 chicas ninja (Kitana, Mileena y Jade) en las siguientes entregas (salvo en Mortal Kombat 3) los ninjas de colores siguieron aumentando, usando todos el mismo sprite hasta la llegada de los juegos en 3D donde empezarían a diferenciarlos.

Lo mejor de todo esto era que los ninjas (en la mayoría de los casos) no eran determinantes en la historia del juego, solo eran personajes de trama secundaria que como mucho tenían alguna relación con otro personaje pero no eran tan importantes como lo podían ser Liu Kang, Raiden o Sonya Blade, aunque eso terminó cambiando cuando salió un juego dedicado a Sub-Zero.

Sub-Zero es un guerrero del clan de asesinos Lin Kuei que puede lanzar ráfagas de hielo para congelar a sus enemigos, tiene un carácter implacable y no suele tener remordimientos por lo que hace. Tras matar a Scorpion el propio Sub-Zero encontró


Noob-Smoke en MK Deception


Cyber Sub-Zero y Noob Saibot en MK 2011



Noob Saibot en Mortal Kombat II





Duelo de hermanos en Ultimate MK3

la muerte en sus manos en Mortal Kombat, siendo sustituido por su hermano pequeño en los siguientes juegos. Pero el nuevo Sub-Zero no tenia las mismas motivaciones ni el mismo carácter, llegando a perdonar la vida de sus enemigos e incluso de abandonar a los Lin Kuei. El Sub-Zero original volvió a la saga en varias ocasiones con diferentes formas, la mas común de ellas la de Noob Saibot y en algunos casos excepcionales como Sub-Zero clásico, incluyendo su aparición en el reboot de Mortal Kombat (2011) donde él (Bi Han) y su hermano menor (Kuai Liang) comparten el mismo personaje (diferenciados por la ropa que escojas) además de tener las versiones alternativas de Noob Saibot para el mayor y Cyber Sub-Zero para el menor. En el mismo juego tienen un enfrentamiento directo donde se demuestra que ambos personajes son totalmente opuestos entre si, algo que ya se había visto en el final de Noob Saibot en Mortal Kombat Deception.

En el momento en el que la saga empezaba a tener una historia bastante densa fue cuando los chicos de Midway decidieron retomar al Sub-Zero Original para explicar en forma de precuela una historia relacionada con este y con algunos personajes que veríamos también en Mortal Kombat 4 dando como nacimiento el Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero, el primer Mortal Kombat que no era estrictamente de lucha, siendo una aventura que mezclaba las plataformas con los combates y la búsqueda de determinados objetos.

En dicho juego se profundizaba mucho mas en el personaje, primero mostrando su lealtad a su clan haciendo las misiones encomendadas, luego demostrando su capacidad de superación a la hora de enfrentar retos y adversarios que son mucho mas poderosos que el, también se muestra su sangre fría con el asesinato de Scorpion e incluso su bondad cuando perdona la vida a uno de los guardaespaldas de Quan Chi o cuando se da cuenta que ha sido engañado y que ha sido el artífice para la liberación del Dios Shinnok, momento en el cual colabora con Raiden para pagar su falta.

Muchos de los elementos de ese juego influyeron en la historia de Mortal Kombat. Como por ejemplo que Sub-Zero pasó de luchar contra la Hermandad de las Sombras para terminar formando parte de ella cuando se convirtió en Noob Saibot, o que Quan Chi fue el personaje Mortal Kombat 4 con mas peso en juegos posteriores, siendo clave en la historia de Mortal Kombat V: Deadly Alliance donde se vuelve a mostrar su personalidad manipuladora, o llegando a aparecer incluso en el juego Mortal Kombat VS



Duelo de ninjas en Mortal Kombat



Noob Saibot en Mortal Kombat 4



Mortal Kombat Mythologies

DC Universe (siendo el único personaje posterior a Mortal Kombat II que aparecía en el juego –aunque no fuera seleccionable-)

Tras MK Mythologies salieron mas juegos de aventuras en el universo Mortal Kombat, como el flojísimo Special Forces (protagonizado por Jax) o el genial Shaolin Monks (protagonizado por Liu Kang y Kung Lao) dejando claro que el juego de Sub-Zero había cumplido lo suficiente como para atreverse a seguir haciendo títulos similares, además en el caso de Shaolin Monks, Sub-Zero era un personaje desbloqueable.

Además de su aparición en los juegos de la saga, la popularidad de Sub-Zero lo ha llevado a aparecer en series como Mortal Kombat Conquest, Mortal Kombat: Defensores de la tierra (donde el papel de Sub-Zero lo hace su hermano, pues la serie esta basada en Mortal Kombat 3), Mortal Kombat Legacy (donde se explica el enfrentamiento entre el y Scorpion) además de su aparición en comics y en películas.



Sobresaturación de ninjas en MK Trilogy



Mortal Kombat Mythologies

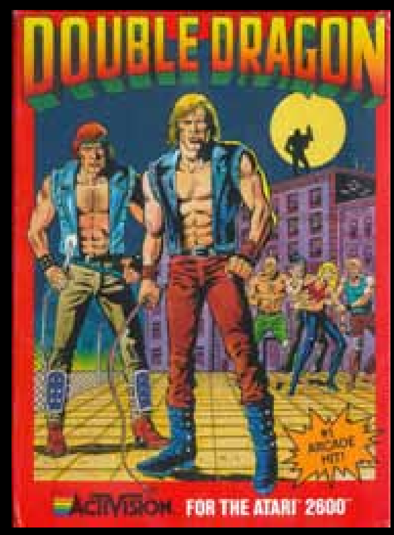
A día de hoy, tras el nuevo Mortal Kombat (2011) y su buena aceptación, no seria raro pensar que volviera a aparecer un juego de aventuras con personajes de la saga, en caso de que eso ocurra, espero que se decidan por hacer una nueva versión de MK Mythologies: Sub-Zero o por lo menos, que el ninja azul tenga que ver con la historia.

Skullo



Sub-Zero en Mortal Kombat Legacy

DOUBLE DRAGON 双截龍 ESPECIAL







DOUBLE DRAGON

En 1987 Technos Japan lanzó una recreativa que marcaría por siempre al genero Beat em up. Tomando como base la experiencia que tenían con un juego anterior (Renegade) y añadiendo unas cuantas mejoras apareció una de las sagas mas míticas de la edad dorada de los Arcades: Double Dragon.

La historia de Double Dragon era sencilla: En un mundo desolado por una guerra nuclear, las ciudades están llenas de delincuentes que campan a sus anchas. Los hermanos Billy y Jimmy Lee, que dominan el arte marcial del Sōsetsuken, no dudan en enfrentarse a ellos y se convierten en objetivo de la peor banda del lugar y por ese motivo secuestran a la novia de Billy (Marian). Aunque esta historia sufrió cambios desde el primer momento fue mas que suficiente para dar el primer paso de una gran saga, que divide sus títulos entre juegos de lucha y de beat em up.

Además de su legado en forma de videojuegos, Billy y Jimmy han tenido una serie de comics, han sido llevados a la televisión con una serie de dibujos y al cine con una adaptación hecha con actores de carne y hueso.



Comic de Double Dragon (1991)



Flyer japonés de Double Dragon



Double Dragon la Película (1994)


Serie de animación (1993)

Double Dragon es una saga con 25 años a sus espaldas y prácticamente todos sus títulos han sido versionados a varios sistemas diferentes, por ese motivo intentaré dar una visión generalizada de cada juego, pues es imposible mencionar o mostrar todas y cada unas de sus versiones en profundidad.

DOUBLE DRAGON (1987)

El inicio de la leyenda apareció en el año 1987 en los salones recreativos. En su introducción veíamos como secuestraban a Marian y al momento salían Billy y Jimmy (también llamados Spike y Hammer) buscando justicia. El juego en si era muy adictivo sobretodo jugando con un amigo. Durante el juego podíamos usar armas (bates de beisbol, cuchillos y algunas más) así era mucho mas fácil derrotar a unos enemigos que se volverían clásicos: el enorme Abobo, Linda con su látigo, Roper y Williams, incluso a Jeff, un personaje que solía tener el mismo aspecto que Billy y Jimmy pero de color verde.

Una vez vencidos los Black Warriors Marian estaría a salvo, aunque faltaría por decidir cual de los dos hermanos es el mas fuerte. En algunas versiones (como la de NES) Jimmy seria el enemigo final, pues en ese juego el modo a 2 jugadores no era simultaneo (era por turnos). Quizás para compensar eso introdujeron un modo especial de lucha 1 contra 1 en el que si podíamos jugar a la vez, e incluso manejar a los enemigos.

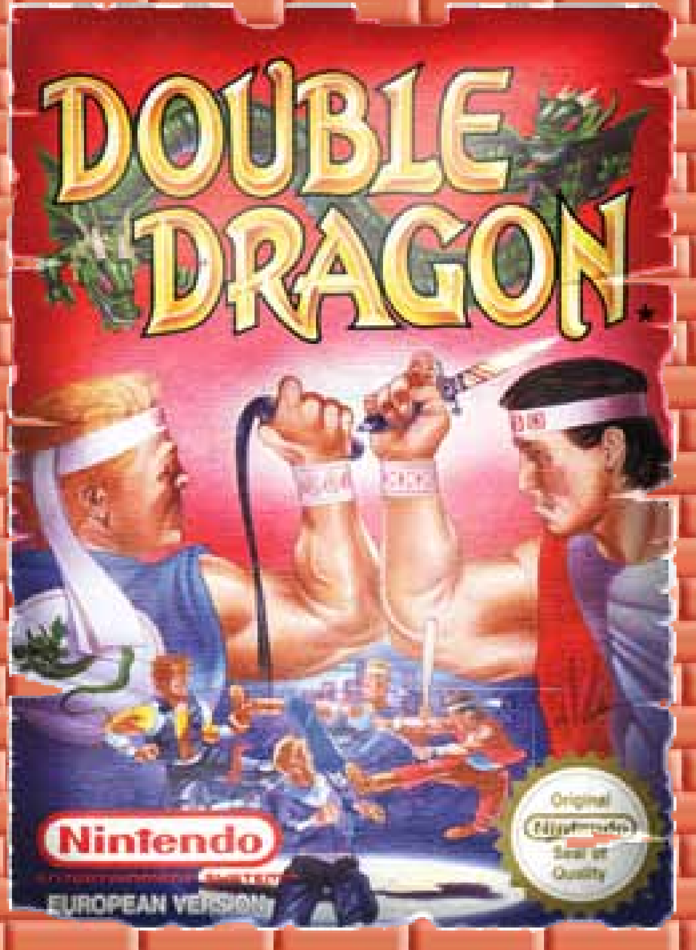
El juego fue conversionado a multitud de sistemas (Atari 2600 y 7800, Sinclair ZX Spectrum, Commodore 64, Amstrad, Amiga, MSX, PC, Master System, Game Boy, N.E.S., Game Gear, Atari Lynx y Mega Drive) con muy diferentes resultados debido a la diferencia de potencial entre cada una de las consolas y el Arcade original.



Master System

Arcade (1991)

N.E.S.





Atari 7800 (1991)



Mega Drive (1991)

DOUBLE DRAGON II: THE REVENGE (1988)



Tras el éxito de la primera parte, la secuela no se hizo esperar. Esta vez Marian era asesinada y los hermanos Lee serian los encargados de vengarla. Como se puede ver no se comieron la cabeza pensando, aunque la verdad es que cualquier excusa valía para volver a recorrer las calles con Billy y Jimmy.

El apartado grafico era muy similar al primer juego, con algunos colores diferentes (Jimmy lleva la ropa blanca) y poco mas, la variedad de enemigos se vio aumentada, y las armas seguían estando presentes. El cambio mas grande fue el control, siendo el botón que este situado hacia donde mire el personaje el de puñetazo y el que este situado al otro lado, el de patada.

Double Dragon II fue llevado a varios sistemas domésticos (Sinclair ZX Spectrum, Commodore 64, Amstrad, Amiga, PC, N.E.S., PC Engine, Game Boy y Mega Drive).



Arcade



PC Engine



N.E.S.



Mega Drive



Game Boy



Amiga



DOUBLE DRAGON 3: THE ROSETTA STONE (1990)

En 1990 apareció el tercer episodio de la saga. Esta vez la historia nos cuenta que Billy y Jimmy están buscando las "Rosseta Stones" y para ello han de viajar por el mundo.
En esta tercera parte se añadieron varios personajes a elegir y la posibilidad de jugar 3 personas a la vez.
Gráficamente el juego cambió bastante con respecto a las partes anteriores, tanto personajes como escenarios estaban bastante mas detallados y había mas variedad en general.
El juego tuvo versión domestica para Sinclair ZX Spectrum, Commodore 64, Amstrad, PC, Amiga, N.E.S., Game Boy y Mega Drive.



Amstrad



Arcade



N.E.S



Commodore 64



Mega Drive

SUPER DOUBLE DRAGON (1992)

En el año 1992 salió el primer Double Dragon hecho directamente para consola, la maquina elegida fue la Super Nintendo.

Este titulo (también conocido como Return of the Double Dragon) volvía a las raíces. Billy y Jimmy volverían a recorrer las calles para salvar a Marian y derrotar a los Shadow Warriors a golpe de Sōsetsuken.

Gráficamente el juego luce muy bien, Billy y Jimmy tienen sprites diferentes y los escenarios tienen muchos detalles (especialmente el casino)

En este juego volveríamos a ver a algunos enemigos clásicos bastante cambiados (aunque Jeff continuaría usando los sprites de Billy de color verde) y a un montón de caras nuevas. Para derrotarles, además de las armas y algunos elementos del escenario, teníamos un nuevo botón para parar los golpes enemigos y así contraatacarles y cuando manteníamos presionado L o R una barra roja se empezaba a llenar. Esta barra valía para hacer ataques especiales y si la llenábamos del todo, nuestro personaje se volvería mas fuerte pudiendo derribar a los enemigos de un solo golpe.





Las versiones japonesa y USA/PAL tienen ligeras diferencias, al parecer debido a la prisa por sacar el producto al mercado, aunque en general son el mismo juego.



BATTLETOADS AND DOUBLE DRAGON (1993)

En 1994 salió este juego para Super Nintendo, Mega Drive, Game Boy y N.E.S.

Como se puede ver, el juego es un cross over entre los Battletoads y los hermanos Lee, que han de unir fuerzas para combatir a sus enemigos. Así pues volveremos a pelear contra Roper (que se supone que es Willy), Abobo, Dark Queen y Big Blag, además de enfrentarnos a un tal Shadow Boss (creado para este juego) y a un montón de los maleantes de siempre, entre ellos la malvada Linda Lash y su inseparable látigo o los Walker de Battletoads.
El juego en sí es bastante curioso, resulta raro ver a los Double Dragon peleando en una nave espacial contra un montón de ratones gigantes, casi tanto como ver a Abobo pateado por los Battletoads.

Aunque el juego intenta mantener un equilibrio entre ambas sagas, en general tira mas hacia el lado de Battletoads tanto jugablemente como de desarrollo en general (incluyendo las pantallas de descenso con una cuerda y las fases de motos) además de tener un tono mucho mas cómico que los juegos de Double Dragon (incluyendo las animaciones exageradas al ver un enemigo final).

Por fortuna este juego no tiene la endiablada dificultad a las que nos tienen acostumbrados los Battletoads.

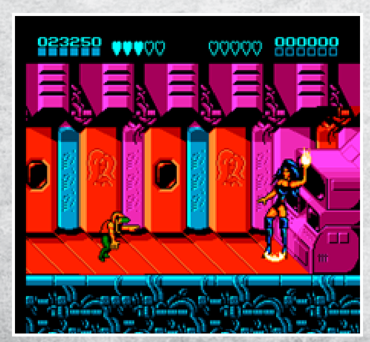




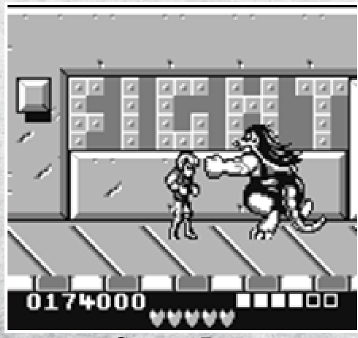
Mega Drive



Super Nintendo



N.E.S



Game Boy



Los personajes seleccionables

DOUBLE DRAGON V: THE SHADOW FALLS (1994)



Basándose en la serie de animación, llegó para Mega Drive, Super Nintendo y Atari Jaguar un nuevo capitulo de la saga.

La historia del juego giraba entorno a un virus creado por Shadow Master con la intención de dominar el mundo y obviamente era tarea de los hermanos Lee detenerle.

Por primera vez la saga pasaría del Beat em up para convertirse en un juego de lucha 1 contra 1 (Si ignoramos el modo extra del primer Double Dragon de NES).

Un total de 12 luchadores se miden en este particular juego que buscó un poco del éxito que aun tenían los juegos de lucha desde la salida de Street Fighter II.

Lamentablemente el juego estaba lejos de ese titulo y de cualquier otro gran titulo de lucha y pasó sin pena ni gloria.



Mega Drive



Super Nintendo

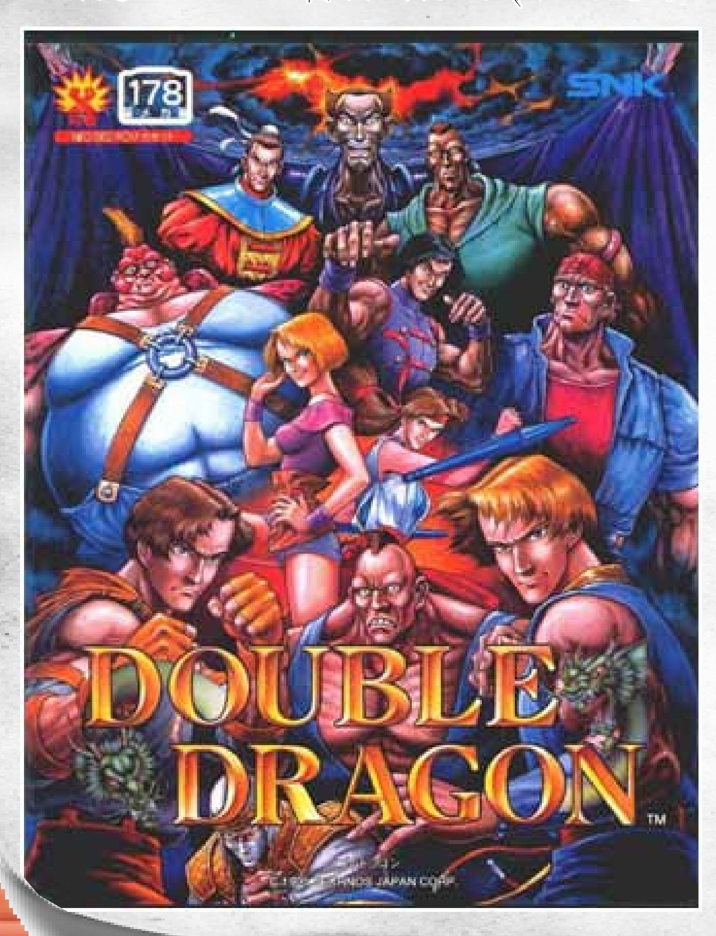


Los personajes seleccionables



Atari Jaguar

DOUBLE DRAGON (1995)



Al igual que el juego anterior, este Double Dragon es también de lucha, aunque esta vez esta basado parcialmente en la película de imagen real.

Este juego, desarrollado por Technos, salió para Arcade, Neo Geo, Neo Geo CD y un año mas tarde también para Playstation. Nos dejaba elegir entre 10 personajes, algunos de ellos sacados de la película, otros sacados de otros juegos de la saga (como Burnov y el Ninja).

El juego en sí era otro intento de Street Fighter II, pero el resultado fue mucho mejor que Double Dragon V. Además de la variedad de personajes y escenarios teníamos la posibilidad de efectuar especiales e incluso de cambiar la ropa de Billy y Jimmy durante el combate, para ponerles una ropa mas acorde a los Double Dragon.

Debido a la gran cantidad de títulos de lucha en Neo Geo, Double Dragon pasó medio desapercibido, pese a eso, el juego es muy recomendable.



Neo Geo/Arcade



PlayStation



PlayStation



Neo Geo/Arcade

RAGE OF DRAGONS (2002)



Llegamos al tercer juego de lucha de la saga, esta vez desarrollado por Evoga para Arcade y Neo Geo.
Hay que aclarar que este juego NO pertenece exactamente a la saga Double Dragon, pero ¿entonces porque esta dentro del especial? Pues porque si ves que hay un juego que incluye la palabra Dragon en el titulo, y esta protagonizado por dos hermanos que practican artes marciales, uno de ellos vestido de azul llamado Billy y otro vestido de rojo, llamado Jimmy, notaras que algo de Double Dragon hay en el.
Este juego se anunció como otro Double Dragon mas, aunque al final no terminó siendo así, por ese motivo hubo algunos cambios de nombres. El apellido de Billy y Jimmy seria Lewis en lugar de Lee y uno de los personajes se terminaría llamando Abubo (y si, es una enorme masa de músculos), el resto de personajes se podrían considerar totalmente nuevos, aunque en algún momento si que pueden recordar a algún personaje de la saga.
El juego consta de 14 personajes y 2 jefes y tiene la particularidad de que se juega por parejas pudiendo elegir las predefinidas o hacernos una nosotros a nuestro antojo.









DOUBLE DRAGON ADVANCE (2003)



Tras el cierre de Technos, poco se sabia sobre el futuro de la saga, sobretodo si tenemos en cuenta que en la etapa de los 32-64 y 128 bits, el genero del beat em up pasó por malos momentos, con pocos representantes y en general con pocas esperanzas de volver a ser uno de los géneros importantes.

Afortunadamente había una consola que se volvió el refugio de muchos juegos de antaño. Esa consola era Game Boy Advance, que tenia la suerte de contar con un gran catalogo de viejas glorias y de continuaciones directas de grandes sagas, una de ellas fue Double Dragon (ahora desarrollado por Million y publicado por Atlus).

Double Dragon Advance fue un remake de la primera parte, pero contaba con gráficos muy mejorados (similares a Super Double Dragon), además incluyó música, fases y enemigos de diferentes secuelas, e incluso veríamos conversaciones entre los hermanos Lee y los jefes derrotados a final de nivel. La jugabilidad del juego fue mejorada, los protagonistas eran muy agiles y disponíamos de la posibilidad de bloquear ataques enemigos, levantarlos con un gancho y rematarlos antes de que tocaran el suelo, entre otras cosas.

Double Dragon Advance es uno de los mejores juegos de los hermanos Lee, es una lastima que no saliera una versión para Arcade o para consolas de mayor potencia, pero bueno gracias a Million el espíritu de la saga se mantuvo intacto en todos sus aspectos, y eso tiene mucho merito tratándose de una saga tan veterana e importante.









OTRAS VERSIONES

Debido a la popularidad de los Double Dragon, también salieron varios juegos en maquinas y relojes LCD.

Obviamente estos juegos eran mucho mas simples que las versiones de consola.





DOUBLE DRAGON EN LA ACTUALIDAD

Se cumplen los 25 años desde el primer juego, y la saga Double Dragon no ha vuelto a brillar como en aquella época pese a que algunas secuelas eran muy buenas.

A día de hoy el genero Beat em up sigue siendo bastante secundario para los jugadores y para las compañías en consolas de sobremesa, pero los hermanos Lee han encontrado en los nuevos teléfonos móviles y los juegos descargables para consola su nuevo hogar. Así es como apareció un remake de Double Dragon y un juego nuevo (con varios personajes a elegir) llamado Double Dragon II: Wanderer of Dragons.




Double Dragon II: Wanderer of Dragons



Double Dragon para Iphone

CURIOSIDADES DE DOUBLE DRAGON

Como casi todas las sagas veteranas, Double Dragon ha tenido una serie de curiosidades y de cameos en otros juegos (generalmente de la propia Technos).

El Garaje: En el primer juego veíamos aparcado un coche, era el vehículo que pilotábamos en Road Blaster (de hecho nada mas empezar el juego lo veíamos en el garaje) En el segundo juego veíamos un helicóptero, que provenía del juego Cobra Command, ambos títulos de Data East son del creador de Renegade y Double Dragon.



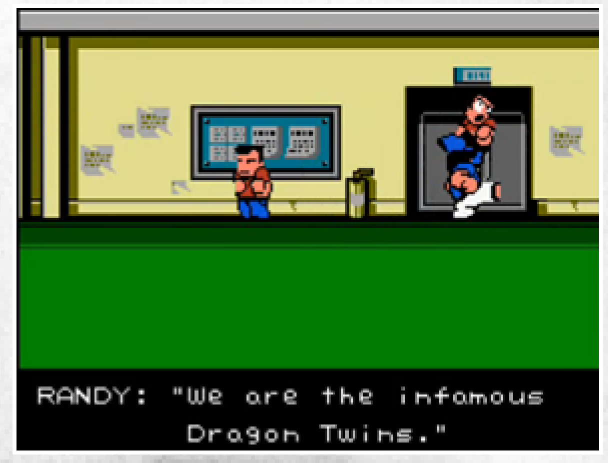






Los hijos de Renegade: Renegade inspiró a Double Dragon pero no fue su único "hijo" de hecho tuvo otro que era mucho mas parecido a el, ese juego no era otro que Street Gangs (también conocido como River City Ransom). En ese juego nos peleábamos contra "los infames gemelos Dragon" llamados Andy y Randy (en japonés eran Ryuuichi y Ryuuji) mientras sonaba el tema de Double Dragon. En muchos juegos relacionados con la saga Kunio-Kun salían pequeños homenajes a Double Dragon, como por ejemplo en Downtown Nekketsu Baseball Monogatari donde participaban en un partido de Beisbol.

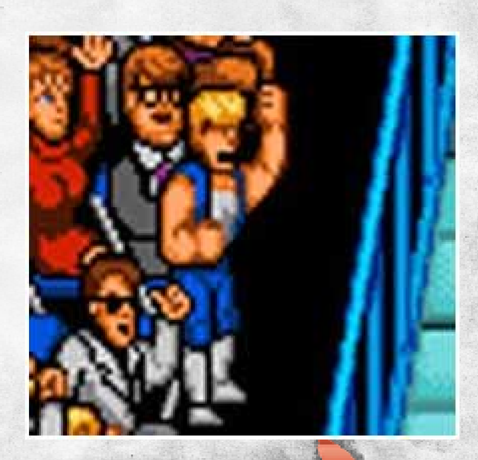




Otros cameos: En diversos títulos de Technos veríamos a Billy y Jimmy de una forma u otra, por ejemplo en el juego Super Spike V Ball teníamos a los hermanos Lee como jugadores. En WWF Superstars Billy salía entre el publico del espectáculo. Como ultimo cameo, algunos de los personajes de Rage of Dragons (entre ellos Jimmy) aparecían en Power Instinct Matrimelee.







Inspiración: La historia del Double Dragon original (un mundo post apocalíptico y multitud de bandas de delincuentes) muy posiblemente este basada en El puño de la estrella del Norte, incluso la ropa de los hermanos Lee es similar a la de Kenshiro.





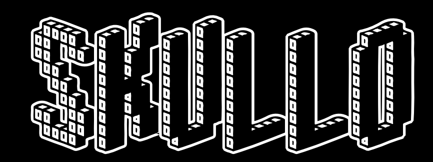
El pelo de Billy y Jimmy: El pelo de Billy y Jimmy ha ido cambiando de color intermitentemente, siendo Billy rubio y Jimmy castaño, para luego invertirse en algunos juegos, volver al original y volver a invertirse. Es curioso que siendo unos iconos del mundo de los videojuegos no se pusieran de acuerdo con quien era rubio y quien no.

Double Dragon fue un titulo muy influyente y espero que siga estando presente en futuras consolas, ya sea con remakes o títulos nuevos, y es que quizás solo Billy y Jimmy puedan volver a levantar el genero Beat em up.

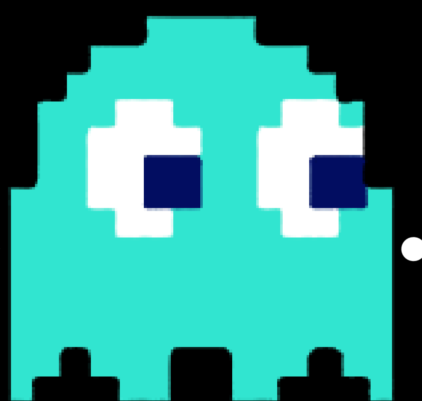


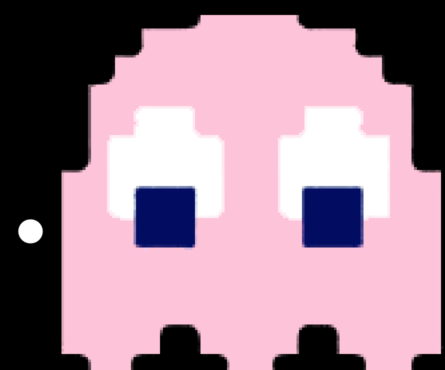


STAFF



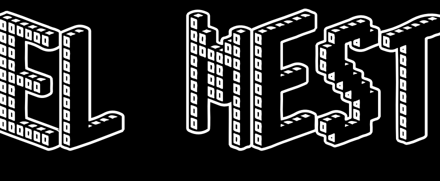
Jefe de obra



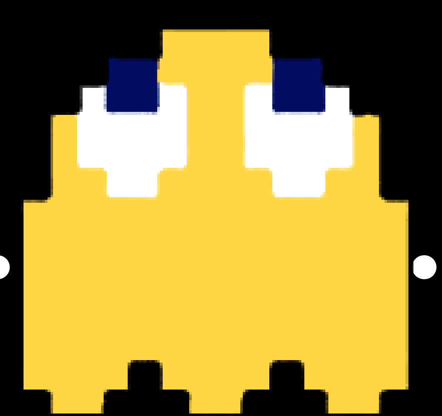


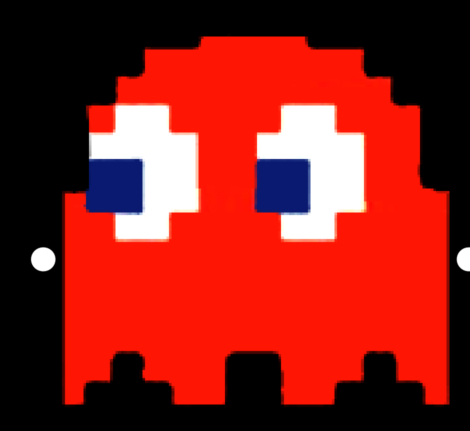
KURAI

Asesora de imagen



Operario





VALVEIDER

Operario

Para el próximo numero

Más análisis

Medalla de plata

Visión periférica

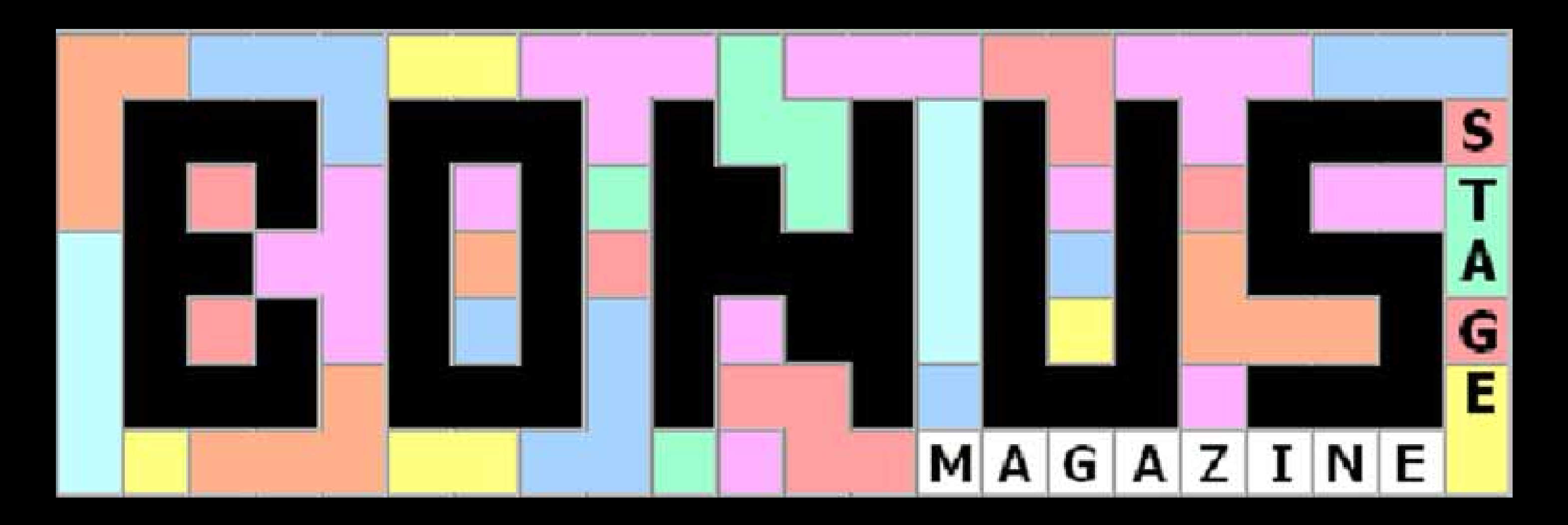
Revisión

y un súper especial

Os esperamos!!

Y no olvidéis leer los números anteriores





Numero 03

Marzo 2012